# GURPS ΩMEGA

*“Pai, eu quero te matar.*
*Mãe, eu quero te foder.”*
The Doors, The End

*“Não chovia há alguns meses. Os dias e as noites me eram insuportavelmente quentes, fazendo com que me sentisse um picolé no forno. Talvez o calor não fosse tão severo se eu dispusesse de companhia para comentar sobre ele. É tudo psicossomático: é só distrair sua mente, e logo o clima se torna mais agradável. Entretanto, era mais fácil o Diabo recitar um pai-nosso do que eu arranjar alguém vivo e são para bater um papo.*

*“Não é força de expressão. Nunca fui eufemista gratuito. Desde que a Bomba explodiu, eu tenho sido o único habitante sadio dessa cidade. “Sadio”, no caso, significa “doente-terminal-não-albino-e-isento-de-delírios-psicóticos”. Se você entendesse por antecipação o sentido disso, faria uma diferença enorme. E seria uma pena. Porque aí você estaria no mesmo inferno que eu.*

*“São dezessete horas. A cerveja acabou lá em casa, então, resolvi colher algumas no supermercado. É meio forçado passar esses dias selvagens sem nenhuma cerva estupidamente gelada. Foi a única coisa que encontrei para manter as idéias em perspectiva na minha cabeça. Não chego ao ponto de me embriagar, mas preciso de uns goles para pensar melhor. Aliás, eu tinha muita sorte: de toda a cidade, apenas um supermercado possuía um grande estoque daquele ouro líquido em perfeitas condições de consumo. Todos os outros foram saqueados e destruídos pelos branquelos. Eles são uns bastardos insanos. Pegam somente o que precisam, e queimam o resto que não lhes interessa. Porra, se estivessem sozinhos, tudo bem; mas eu também quero viver o pouco tempo que me sobra, não importa se é uma semana ou um segundo. Direitos iguais para condenados diferentes...*

*“Estava acordado desde as três da tarde (durmo de dia; os branco-azedos não gostam da luz do Sol, portanto, é à noite que a merda acontece). A madrugada foi relativamente calma. Parece que minha fiel Uzi pacificou as ruas enquanto estive de prontidão (os israelitas foram mestres na arte de eliminar os inimigos). Por isso, como não tivesse muito cansaço, acordara cedo. E lá estava eu, dirigindo meu Cadillac preto (falo sobre ele depois), na avenida vazia, contornada por prédios vazios, na cidade vazia, nesse tempo vazio. Um centro urbano costuma ser desesperadamente habitado, com pessoas andando prá lá e prá cá, em seus carros, em seus ônibus ou a pé mesmo. Costuma ter muito barulho também, vindo de inúmeras fontes, como vozes, motores, buzinas, sirenes, telefones, campainhas...mas sem sentido algum. Uma cidade de verdade era assim. Não é mais. Quando aqueles caras de terno eleitos por nós começaram a medir suas forças, a Esperança tirou o rabo da reta. Os manda-chuvas decidiram se matar, mas os alvos fomos nós. E enquanto havia tempo de evitar a tragédia, ao invés de dedicarem seus ânus às cadeiras cerimoniosas e discutirem por uma solução como sempre faziam, disseram: ‘vamos terminar o que começamos’. Foram apocalipticamente eficientes no cumprimento da decisão. E como.*

*“E assim tem sido o fim do mundo. Ao menos para mim, é claro.*

*“Guiava a uns oitenta e tantos por hora. Não pretendia me arrebentar, e muito menos me divertir. Era velocidade o bastante para chegar sem demora e ao mesmo tempo prestar atenção ao ambiente. O vento tardio que me açoitava o rosto deixava o calor para trás. É nessas horas que vale a pena ter um conversível. E por falar nisso, a aquisição dessa máquina me rendeu uma história interessante: eu precisava de um automóvel; nada muito berrante e nem muito ridículo, só algo sutilmente charmoso, mas sem gabolices (é, eu sou chato). Aí, visitei a loja mais adequada e fui falar direto com o vendedor. Expliquei-lhe tudo, e ele nem me estendeu aquela longa e bifurcada lábia típica (e nem poderia, porque seu esqueleto inerte sentado atrás da mesa era a única evidência do que um dia ele pensava que havia sido). Mandei um lance, não houve contraproposta, então, levei. Negócio fechado. As duas partes saíram ganhando; eu, que levei o que queria sem pagar miseravelmente nada, e ele, que não havia de se importar com o prejuízo, afinal, não estava em condições de se incomodar com coisa alguma, mesmo.*

*“Foi nesse espírito que cheguei ao local de ‘abastecimento’. Estacionei a carruagem exatamente em frente*

*à entrada (se algo desse errado, era só correr e montar o cavalo), saquei a madame Uzi e fui às compras. Dei uma volta pelos enlatados, enchi a cesta e, quando resolvi buscar as bebidas, ouvi um barulho. Meu dedo indicador direito se enrijeceu em volta do gatilho, meus ouvidos tiniam tão alto que eu não ouviria o próprio grito, meu nariz parecia insuficiente para respirar e meus olhos ardiam, porque piscá-los naquele instante poderia significar bater as botas. Andei lentamente na direção de onde julgava ser a origem do ruído e, ao cruzar uma pilastra, apontei para o suposto inimigo, berrando um imperativo para imobilizá-lo. Para minha surpresa, não era e nunca seria inimigo nenhum. Quem estava ali era uma moça bem atraente e aparentemente saudável como eu, o que deixou nós dois perplexos durante infinitos segundos.*

*— Então, vai atirar ou esperar que eu mesma faça isso?*

*“Sua voz era insidiosa como a de uma cobra, sua aparência, como a de um anjo. O diabo que começasse a rezar.*

*— Você notou o calor que fez nesses últimos meses?—eu parecia um idiota sem assunto.*

*— É, eu me senti como um picolé no forno.— ela realmente o era.*

*— Escuta, como foi possível não nos encontrarmos antes? — eu continuava intrigado.*

*— É uma grande cidade. Você não visitou todos os lugares.*

*“Antes que eu pudesse ter qualquer impressão, um coquetel Molotov entrou pela janela e atingiu em cheio a prateleira das toalhas, fazendo um incêndio instantâneo. Sem pensar muito, peguei a moça pelo braço e corri para o cadillac. Uma turba daqueles branquelos esperava lá fora, e foi imediatamente dispersada por uma saraivada da madame Uzi. Entramos no carro e, antes da partida, ela perguntou:*

*— Para onde vamos?*

*— É uma grande cidade, moça. Você não visitou todos os lugares.*

*“Cantando os pneus, deixamos os animais para trás, e o último supermercado aos caprichos destrutivos deles. Lá se foi a minha cerveja...*

*“Começou a chover. Uma chuva forte, como um choro doloroso suprimido por muitos anos. O pé-d’água parecia querer lavar toda a cidade. Agora tendo alguém para conversar sobre o clima, talvez tudo resolvesse melhorar de vez.”*

Este é um breve suplemento para o sistema GURPS de RPG que utiliza o cenário, os eventos e a idéia apresentados no filme A Última Esperança da Terra (Omega Man), estrelado por Charlton Heston, no qual um bacilo fatal para a vida animal contamina todo o planeta através da detonação de ogivas lançadas pela antiga União Soviética em vários países importantes, depois de conflitos gerados pela corrida armamentista criada pela Guerra Fria. A ambientação sugere uma linha alternativa para a história mundial, através da pergunta: o quê aconteceria se a Guerra Fria levasse os países envolvidos a um conflito bélico?

A resposta vem a seguir.

# UM POUCO DE HISTÓRIA

Com o término da Segunda Guerra Mundial, os líderes da potências aliadas possuíam o mundo numa bandeja, pronto para ser dividido. Apesar de aliados, os chefes norte-americanos, ingleses e soviéticos viviam num clima de tensão e desconfiança mútua. Sabiam que os aliados de hoje poderiam vir a ser os inimigos de amanhã. As negociações entre os países ficavam difíceis, e na primeira reunião, em 1943, os EUA e Inglaterra temiam que os soviéticos quisessem exercer domínio sobre todos os territórios libertados pelos seus exércitos.

Em 1945, o problema se resumia em saber com quem ficaria a Alemanha. Depois de duas conferências entre as potências, ficou decidido que a Alemanha seria repartida em quatro zonas de influência: americana, inglesa, francesa e soviética. Os três primeiros blocos viviam sob o capitalismo, e o último sob o socialismo. Logo isso se tornou um empecilho para a administração dos blocos. Foi estabelecido que a União Soviética teria a hegemonia sobre a Europa Oriental. Em oposição, deveria desestimular agitações socialistas nos países capitalistas da Europa Ocidental.

Os Estados Unidos, cientes do prejuízo que seus concorrentes europeus (Inglaterra e França) tiveram com a Segunda Guerra e de seus receios a respeito de um possível domínio soviético sobre os territórios ocupados pelo Eixo, decidiram assumir o papel de superpotência. Isso significava que a dependência que os países europeus tinham pelo auxílio norte-americano para a reconstrução material favoreceria a expansão do império capitalista sobre toda a Europa, garantindo maiores possibilidades de lucro dos empresários americanos.

A superioridade americana saltava aos olhos. A produtividade de suas fazendas batia recordes e a produção das indústrias havia sido um dos fatores que permitiram a vitória aliada na guerra. O mesmo acontecia no campo militar. Apenas os EUA possuíam a bomba atômica. Eles tinham condições de vencer qualquer país.

Apesar da economia e do poderio militar soviético serem inferiores aos dos americanos, não eram desprezíveis. Os esforços de Stálin para a industrialização estavam dando certo, e numerosas fábricas alemãs foram transferidas para ampliar o parque industrial soviético. O Exército Vermelho obteve muito prestígio com a Segunda Guerra, pois ele foi responsável por ter libertado a maioria dos territórios conquistados pelos alemães.

Stálin não gostava da influência norte-americana no Ocidente, e, aproveitando-se dos tratados com os EUA e com a Inglaterra, que davam-lhe a hegemonia na Europa Oriental, procurou trazer para a influência soviética os países desta área. A despeito de serem capitalistas, não foi difícil criar formas capazes de controlar-lhes os movimentos. Para isso, os soviéticos contavam com o Exército Vermelho nesses lugares.

Pelos tratados, a União Soviética deveria restringir sua influência apenas à Europa Oriental, mas, conforme os governantes britânicos e americanos, a URSS estaria ampliando em demasia as áreas sob seu controle. Na Grécia, os comunistas tinham chances de ascender ao poder, e haviam acusações de que a URSS pretendia estender seu poder sobre a Turquia e o Irã.

Em 1946, Winston Churchill, ministro inglês, fez um alarde contra os perigos de uma proliferação comunista, e propôs uma aliança dos países ocidentais para deter o comunismo. Em 1946, o presidente americano Harry Truman percebeu a fraqueza da Inglaterra, e quis assumir a liderança na luta anticomunista. Afirmava que os EUA tinham a obrigação moral de ajudar a todos que estivessem lutando contra o comunismo, e que interviria em qualquer país onde estivesse

ocorrendo alguma manifestação comunista. Essa foi a “Doutrina Truman”, que iniciou a Guerra Fria. Os EUA passaram a ser a polícia do mundo. A URSS passou a ser vista como o centro da subversão mundial. Ouvindo a isso, os soviéticos começaram a fazer suas pesquisas e experiências bélicas.

# CAPITALISMO vs. SOCIALISMO

*“A lição mais importante que aprendi na minha vida foi saber que os idiotas, muitas vezes, têm razão.”*

Winston Churchill

O governo americano continuava combatendo o comunismo, não só com ajuda militar, mas de forma econômica também. O sistema de alianças que os EUA queriam só seria possível se a economia dos países participantes também fosse forte. Era necessário firmar o capitalismo europeu.

Esse projeto ficou conhecido como Plano Marshall, e foi aprovado e 1948, com a duração de 4 anos. Bilhões de dólares foram investidos na agricultura e indústria européias. Dezesseis países foram beneficiados, incluindo a Alemanha e a Itália. A economia da Europa voltava a ser como era antes da guerra.

O plano consolidou a hegemonia americana.

Diante desse bloco de potências lideradas pelos EUA, a URSS procurou aumentar seu controle sobre a Europa Oriental. Com o Exército Vermelho, provocou revoluções nos países de sua região para que os comunistas conquistassem o poder. Isso aconteceu na Romênia, Bulgária, Hungria, Polônia e na Tchecoslováquia.

Em meados de 1948, o domínio soviético sobre o leste europeu era quase absoluto.

Os dois blocos, EUA e URSS, iniciaram negociações sobre o futuro da Alemanha. Os EUA desejavam que a Alemanha seguisse o capitalismo e a URSS queria o contrário. Os soviéticos decretaram em março de 1948 o bloqueio de Berlim. Depois que o bloqueio foi suspenso, a história só foi

resolvida em 1949, dividindo a Alemanha em duas partes: a República Federal Alemã (capitalista) e a República Democrática Alemã (socialista).

# O INÍCIO DO FIM

*“E quando longe de casa, ferido e com frio, o inimigo você espera, ele estará com outros velhos, inventando novos jogos de guerra.”*
Legião Urbana, A Canção do Senhor da Guerra

Os EUA e seus aliados não gostaram do expansionismo dos soviéticos. A tensão entre os dois blocos estava aumentando. Diante da ameaça de um novo conflito e do poderio do Exército Vermelho, países do bloco capitalista formaram, em 1949, uma aliança militar de defesa mútua. Essa aliança ficou conhecida como OTAN e reunia os EUA, Canadá e os países da Europa Ocidental. A OTAN tentava impedir o avanço do comunismo e da hegemonia soviética. Os EUA, por seu poderio militar, direcionavam a aliança.

Em 1949, os soviéticos detonaram sua primeira bomba atômica, terminando com o monopólio nuclear americano. A URSS também podia vencer qualquer país.

Porém, os dois blocos, EUA e URSS, não ficaram satisfeitos em possuírem a mesma arma, e aí começou a corrida armamentista. A melhoria das condições de vida foi trocada pelas ogivas.

Enquanto isso, na China, a Revolução Cultural, que queria expulsar o capitalismo, estava vencendo. Os EUA, preocupados com o avanço dos comunistas chineses, ofereceram auxílios financeiros e militares aos imperialistas chineses. Mesmo assim, Mao Tsé-Tung fez a China alcançar o comunismo. Isso degradou o governo americano, cuja pretensão era ampliar sua influência no oriente da Ásia. Resolveu investir e fazer

acordos militares. Até mesmo o Japão foi auxiliado pelos EUA, para garantir mais um aliado.

Durante a Segunda Guerra, a Coréia tinha sido ocupada pelos japoneses. Sua libertação foi resultado da ação de tropas soviéticas e americanas. Com isso, ela foi dividida em duas áreas: norte, ocupada pelos soviéticos, e sul, ocupada pelas tropas americanas. Em 1948, houveram eleições na fatia sul do bolo. Os resultados deram a vitória aos americanos. As forças políticas do norte entraram em conflito. Diante do problema, a Coréia foi dividida em dois países: Coréia do Norte e Coréia do Sul. No final do ano, depois que as tropas soviéticas e americanas deixaram o país, exércitos da Coréia do Norte invadiram e conquistaram o sul.

# O FIM

*“Este é o fim. Meu único amigo, o fim.”*
The Doors, The End

Os EUA mandaram rapidamente suas tropas de volta para a Coréia quando souberam do evento. Os combates recomeçaram e os EUA pressionaram a ONU, que votou a favor para enviar tropas. Mais reforços chegaram à Coréia. Um general americano comandou estas forças unificadas.

O poderio militar americano causou sérias derrotas aos exércitos do norte. Não satisfeitos em libertar o sul, invadiram a Coréia do Norte, dispostos a expulsar o comunistas. Diante disso, a China enviou, em auxílio à Coréia, milhares de soldados para combater os americanos, pois os comunistas chineses ainda estavam ressentidos pelo que os EUA fizeram a favor dos capitalistas da China.

A guerra da Coréia crescia. Os exércitos dos dois blocos se enfrentavam em combates sangrentos. Em 1951, os chineses fizeram investidas, mas foram obrigados a recuar. Os americanos ganharam a ofensiva.

A URSS, ofendida e cansada do imperialismo americano, enviou reforços para a Coréia e, paralelamente, reuniu um exército e ocupou a República Federal Alemã, com a prerrogativa de implantar o comunismo, e avisar aos americanos que possuíam um rival à altura.

Os EUA recorreram à ONU e à OTAN, sendo consequentemente apoiados por ambas para impedir o avanço do Exército Vermelho na Alemanha Ocidental.

Houve um massacre. Milhares de soldados mortos marcaram as ruas da Alemanha capitalista, como produto da briga entre as potências. Com o objetivo de terminar a contenda, os EUA ofereceram uma oportunidade de rendição à URSS, e que uma razoável negociação resolveria tudo. Os líderes americanos estavam convictos de seus sucessos na Coréia e na Alemanha Ocidental, e isso fortaleceu a confiança de seus aliados.

Como resposta, a URSS lançou uma ogiva em direção à Nova York. A bomba caiu próxima à Estátua da Liberdade, e não causou muitos danos físicos. O pior ainda estava por vir.

Em algumas horas, centenas de nova-iorquinos começaram a morrer, e não sabiam como e nem por quê.

As autoridades americanas se detiveram em dedicação ao evento, e entraram em contato com os soviéticos. Eles, enfim, revelaram que a tal bomba, chamada *Ômega,* continha bacilos fatais para a vida humana e animal. Ela não havia sido projetada para destruir, mas para matar e conservar o ambiente. Disseram também que possuíam outras, e que as usariam se suas instruções não fossem seguidas. Isso foi o suficiente para que os EUA declarassem guerra à URSS.

Os soviéticos foram bombardeados pelos americanos, que também guardavam armas de destruição em massa. Em oposição, outras ogivas Ômega foram lançadas. Uma na Inglaterra, outra na Alemanha Ocidental, uma na Coréia e a última em Washington.

Em 1943, Nova York estava completamente desabitada. Toda a população havia morrido. Os médicos e cientistas americanos trabalhavam incansavelmente em busca de uma vacina para o bacilo, e a imprensa fazia uma apologia em volta do Juízo Final. A população americana e européia se rendeu ao caos. Saques de supermercados, conflitos de cidadãos, revoltas estudantis e desespero permeavam as cidades. O bacilo avançava, matando indiscriminadamente. Não havia uma cura. Ele se espalhava pela atmosfera, e em poucos meses estava por toda a América, Europa, Ásia, África e Oceania. Havia um nome para o fim. Todos chamaram-no de “A Peste”.

# UMA ÚLTIMA ESPERANÇA?

*“A escuridão ainda é pior que essa luz cinza.”*

Legião Urbana, Natália

Os anos se passaram, e ao longo de sua migração, o bacilo começou a passar por mutações. Essas mudanças se devem ao aspecto climático dos diferentes continentes, que forçaram uma adaptação por parte do microorganismo. Ele se alternou em três estágios, bem distintos. O primeiro, que foi o estágio original, resulta na morte imediata da vítima que o inocula. O segundo estágio leva alguns meses para matar a vítima, que se sente normal até que o bacilo entre em ação. O terceiro estágio, entre todos os outros, é o mais grave.

Dentro de alguns meses (ou anos) depois que o bacilo foi inoculado para desenvolver o estágio três, o indivíduo sente-se muito bem disposto. Mas, transcorrido esse período, a vítima começa a mudar: a pupila de seus olhos, sua pele e cabelos embranquecem surpreendentemente, uma crítica sensibilidade à luz se desenvolve e a pessoa adquire severos delírios psicóticos, enlouquecendo invariavelmente. Uma vítima do estágio três continua com essas condições até a morte.

Dez anos depois do avanço do bacilo pelo mundo, mais precisamente em 1963, estipula-se que 95% da população de planeta morreu devido ao Estágio 1. Os outros 5% que sobraram foram afetados pelos Estágios 2 e 3, e pela violência provocada pelo pânico coletivo resultante da idéia de que o Apocalipse estava chegando. As vítimas do Estágio 2, especialmente os cientistas, concentraram suas últimas pesquisas para desenvolver uma cura para a Peste. As vítimas do Estágio 3, afetadas pela ação do bacilo no cérebro, começaram a formar grupos fanáticos de ideais extremos.

# A VIDA DEPOIS DA PESTE

*"Eu quero mais do que posso roubar."*
Nirvana, Lounge Act

Com a maior parte da população do mundo morta pela doença, pode-se observar curiosamente que as grandes cidades, como São Paulo, Nova York e milhares de outras, tornaram-se virtualmente desérticas. Uma vítima *secundária* (Estágio 2) que precisasse de alguma coisa, poderia tranqüilamente atravessar a rua, entrar no supermercado da esquina, pegar o

quanto pudesse carregar e voltar para casa com a mesma cara-de-pau. Poderia ser mais cínica e cumprimentar o esqueleto do gerente, dizendo para ficar com o troco.

Algumas vítimas secundários foram fortes o bastante para não se incomodarem com a Peste, e conseguiram continuar levando suas vidas naturalmente. Outras foram tão fracas que cometeram suicídio ao menor sinal do vazio às suas voltas. Em ambos os casos, o Estágio 2 agiu de forma isolada, com um intervalo de vários quilômetros entre seus ataques. Como conseqüência disso, a maioria das vítimas tendem a ser solitárias e, no caso dos leigos, levou essas pessoas a pensarem que eram os únicos sobreviventes da Peste.

No caso do Estágio 3, o bacilo levou as vítimas a agirem ou como abençoados por Deus ou como amaldiçoados pelo Demônio. Os casos terciários, quando encontravam semelhantes pelas ruas, se uniam em bandos coincidentes com algum ideal e seguiam essas idéias ferreamente. Um desses grupos, a seita chamada “Sociedade Sagrada”, ficou tão famosa que possui seguidores espalhados pelo mundo. Outro grupo, chamado “Arquitetos do Amanhã”, está crescendo e ganhando a inimizade da Sociedade Sagrada.

Os bandos formados pelos casos terciários freqüentemente entram em conflito, apesar de não sobrarem muitos sobreviventes dessas brigas para falarem sobre elas. Existem vários motivos para iniciar uma guerra entre facções de vítimas terciárias, entre eles, os mais comuns são territórios, incompatibilidade de gênios e alimentos. Muitos líderes de seitas comandam seus adeptos para monopolizar certos gêneros, dedicando-os a eles mesmos como se fossem deuses. Há histórias sobre vítimas terciárias que reuniram todos os produtos alimentícios de uma cidade em um único lugar, só para manterem famintos os indivíduos do Estágio 2 que estivessem escondidos.

Efetivamente, vítimas dos dois estágios do bacilo não se dão bem quando estão muito próximas. As pessoas do caso secundário têm medo das pessoas do caso terciário por elas possuírem um desequilíbrio mental e uma falta de juízo fatais; e as pessoas do caso três não toleram as do caso dois por elas não possuírem as “marcas” (albinismo e sensibilidade à luz). Quando as duas vítimas se encontram, geralmente há desentendimentos e mais mortes como resultado. Isso só diminui ainda mais a população do planeta, até que um dia esteja completamente desabitado.

# LEIS E COSTUMES

*“Só é grave aquilo que é necessário,*
*só tem valor aquilo que pesa.”*
Milan Kundera, A Insustentável Leveza do Ser

Não há leis. Ou melhor, as leis que conhecemos não existem e não têm peso no mundo dominado pelo bacilo Ômega. Existem novas regras.

As seitas vivem sobre regulamentos próprios, assim como as pessoas que não fazem parte delas. E as punições para aqueles cujos atos infringem estas regras são tão variáveis quanto os meios que existem para matar alguém. Veja no tópico “Seitas” as diferentes leis e punições de cada grupo.

Em conseqüência da morte de 95% da população mundial, não sobrou nenhuma autoridade ou organização governamental para colocar as coisas novamente em ordem. Todos os governos caíram depois da Peste. Cada indivíduo vive de acordo com suas próprias regras. Não há mais presidentes, senadores, policiais ou mesmo direitos humanos. A lei é sobreviver até o fim.

O mundo após o bacilo, em termos de jogo, permanece com um Grau de Controle 0 (Zero). Não há mais autoridade, e nenhum regulamento se aplica a portes de armas. Da mesma forma, o dinheiro e seu poder de aquisição perderam o sentido. Não existem mais classes sociais, e a regra Custo de Vida do Módulo Básico não se aplica ao GURPS Ômega. Não há mais ninguém trabalhando em bancos, bolsas de valores ou qualquer tipo de comércio. A única utilidade de algumas notas de cem Reais é poder fazer uma fogueira para cozinhar um bom grude. Os jogadores podem comprar a vantagem Riqueza apenas para definir os bens materiais com que os personagens iniciam o jogo. Depois de definirem o equipamento, os PCs não receberão mais dinheiro porque não há mais empregos. Os PCs não precisam comprar e nem vender algum patrimônio, pois eles podem encontrar e pegar o que desejarem. Porém, certos equipamentos (tanques militares, bazucas, aviões caça F-14) podem estar sob o monopólio de determinado grupo ou seita, que dificilmente fornecerá seu(s) tesouro(s) a um bando de

desconhecidos. E, no caso dos veículos, o combustível necessário pode não estar disponível.

# MEDICINA E TECNOLOGIA

*"Se fazer fosse tão fácil como saber o que se deve fazer bem, as capelas teriam sido igrejas e as choupanas dos pobres, palácios principescos."*
Shakespeare, O Mercador de Veneza

No mundo de GURPS Ômega, se você se machucar e não souber se tratar, vai ficar machucado. Como resultado da Peste, são raros os indivíduos secundários ou terciários que podem provar possuírem alguma perícia médica. Aqueles que a possuem dificilmente revelarão a habilidade, pois as Seitas valorizam muito os médicos (exceto a Sociedade Sagrada), justamente pelo motivo de que eles podem contribuir com o objetivo da Seita em questão. Os confrontos entre as Seitas são freqüentes. Alguém que cuide de seus feridos é muito valioso.

A despeito da possível existência de algum médico, apenas sua perícia não irá ajudar muito. Médicos precisam de suas ferramentas, tais como: remédios, gazes, antibióticos, soros, etc. Instrumentos assim são relativamente fáceis de serem encontrados (é só visitar a farmácia ou hospital mais próximos), porém, remédios e outros produtos têm uma data de validade, que pode estar vencida no ato da "compra". Em todo caso, o GM decidirá se os personagens terão ou não alguma dificuldade em encontrar produtos medicinais ainda úteis.

Referentes à energia, são poucos as usinas hidroelétricas que estão ativadas. Muitas cidades estão sem luz desde que o caos provocado pela bomba Ômega de Nova York começou a mexer com as pessoas. Como são raras as pessoas que podem ativar uma usina, a maior parte da energia utilizada pelos últimos habitantes da Terra provém de geradores

individuais, que são muito práticos. O único inconveniente é que se um equipamento desses apresentar algum problema técnico, ele só será resolvido por alguém que tenha uma Perícia relacionada ao assunto. Entretanto, sempre pode-se utilizar o recurso primordial do fogo para iluminar e aquecer.

Em relação às comunicações, não há muita diferença. Todos os canais de rádio e televisão estão, obviamente, fora do ar. As linhas telefônicas funcionam como se estivessem ocupadas o tempo todo, mas walkie-talkies e código Morse podem vir a funcionar. Há relatos, entre as vítimas do Estágio 2, que certas Seitas se aproveitaram de emissoras de TV para apresentarem seus próprios programas!

No caso dos meios de transporte, o mundo depois do bacilo oferece uma vasta gama de veículos, que satisfazem todos os gostos. Como não há muitos sobreviventes no planeta, existe um número maior de automóveis à disposição. Quer um carro? Sem problema. Vá até a loja da avenida, escolha algum que lhe agrade, encha o tanque e divirta-se. Mas dirija com cuidado. Os destroços no meio do caminho podem ser um inconveniente...

# PERSONAGENS

*"O que faz a grandeza de um homem é ele carregar seu destino como Atlas carregava sobre os ombros a abóbada celeste."*
Milan Kundera, A Insustentável Leveza do Ser

Ao criar um personagem em GURPS Ômega, a primeira coisa que o jogador deve fazer é definir se o PC será uma vítima do Estágio 2 ou 3 do bacilo. Depois de Ter feito isso, será mais fácil elaborar o histórico do personagem.

Ser alguém no mundo de GURPS Ômega é viver com a idéia de que seu tempo está se esgotando. O mundo está vazio, você está morrendo, existem psicopatas espreitando a cada esquina, e o pior é que você pode se tornar um deles algum dia. Os mais esperançosos matam por uma cura para a Peste, os mais pessimistas abrem buracos em suas têmporas com balas.

Abaixo segue uma orientação em termos de regras para a construção de personagens, de acordo com os Estágios do bacilo.

## VÍTIMA DO ESTÁGIO 2 -50 pontos

Um caso secundário é semelhante a uma pessoa comum, com a diferença de que seu tempo de vida é desesperadamente curto. A partir da inoculação do bacilo (criação do personagem), a vítima terá um prazo de vida de 2D+2 meses. Esgotado esse tempo, o indivíduo morre. Uma vítima secundária tem a desvantagem Doente Terminal (-50 pontos), e não pode adquirir as vantagens Imunidade, Longevidade e Recuperação Alígera.

## VÍTIMA DO ESTÁGIO 3 -100 pontos

Um caso terciário é mais grave. A vítima também possui 2D+2 meses de vida, mas transcorrido 1/4 desse tempo (arredondado para baixo), o bacilo inicia um processo de alteração do organismo da pessoa. Sua pele, cabelos e a pupila de seus olhos se tornam absolutamente brancos, uma sensibilidade à luzes fortes se desenvolve e complicações psicóticas afetam a personalidade da vítima. Personagens do Estágio 3 têm as desvantagens Albinismo e Fotofobia, além de Doente Terminal (-50 pontos). O processo de mudança se completa em 24 horas e, até o final desse prazo, o personagem deve adquirir um número qualquer de Desvantagens Mentais que totalize –25 pontos. O personagem **não** recebe esses pontos, porque já estão incluídos na contagem desse Estágio. Essas novas desvantagens refletem a ação do bacilo no cérebro, inevitavelmente modificando drasticamente o comportamento do PC. Uma vítima terciária não pode comprar as Vantagens Imunidade, Longevidade e Recuperação Alígera.

# AS SEITAS

*“Uma andorinha só não faz verão.”*
Ditado popular

Em GURPS Ômega, o bacilo foi um adubo que aflorou à realidade a profunda insanidade da natureza humana, fazendo com que o mundo se tornasse um hospício. As pessoas redescobriram o Jardim do Éden, onde não existe bem ou mal, apenas a liberdade. Os frutos estão maduros e perfeitos para o consumo. Prontos para serem colhidos.

Uma Seita é um grupo de vítimas que compartilham as mesmas idéias, objetivos, vantagens e desvantagens. Para pertencer a uma Seita, o personagem deveria adquirir as vantagens e desvantagens mais comuns entre os seguidores, mas essa não é uma regra absoluta. Todas as Seitas possuem líderes, que governam seus seguidores de acordo com suas exigências. Alguns líderes são sábios e participativos, outros são distantes e inertes, e uma meia dúzia de gatos-pingados são autoritários e violentos. Cada líder governa no limite de seu ego. Nota: Se, por qualquer motivo, o seguidor de alguma Seita for expulso da mesma, ele perderá os benefícios (vantagens) que possuía, e os pontos que gastou com a Seita.

## A SOCIEDADE SAGRADA 9 PONTOS

Criada poucos anos depois da queda da bomba Ômega em Nova York por um grupo de arauto da Nova Era, esta Seita possui atualmente adeptos por todos os cantos vazios do mundo. Apesar de terem aceitado qualquer um em suas fileiras no início de sua fundação, quando as primeiras vítimas do Estágio 3 do bacilo começaram a surgir, os líderes da seita julgaram os novos albinos como abençoados por um poder divino, e passaram a aglomerar apenas essas vítimas. Por isso, somente vítimas terciárias podem fazer parte da Sociedade Sagrada.

Os membros da seita acreditam que o mundo foi condenado quando a tecnologia começou a se desenvolver, pois a ciência oferecia muitos benefícios à vida coletiva em troca de poluição, barulho e guerras. A Sociedade Sagrada abomina toda forma de tecnologia, e qualquer indício dela nos arredores é logo destruído. O lema da seita é *“Nós purificamos o mundo!”,* que costuma ser repetido aos berros quando vários seguidores se unem e saem às ruas para incendiar alguma coisa. Aliás, os membros da seita têm verdadeiro fascínio pelo fogo, e não demorou para que o adotassem como fonte de energia e instrumento sagrado.

Entre os seguidores é proibido possuir algum objeto ou conhecimento de um Nível Tecnológico (NT) superior a 3. Qualquer suspeito encontrado nessas circunstâncias é julgado e incinerado.

Quanto à aparência, os membros da seita se vestem com mantos negros, capuzes e óculos escuros, e isso contribuiu para sua fama de forma decisiva. Outro fato que nutriu a (má) reputação da seita foi a forma usada para enfrentar seus inimigos: entrar em conflito com seus seguidores é voltar à Idade Média. Clavas, pedras, lanças, bastões, tochas, arcos e flechas, machados e até espadas são utilizadas pela seita para “purificar” as redondezas.

Ser um membro da Sociedade Sagrada gera automaticamente uma Reputação de –3 entre as vítimas do Estágio 2, e –4 entre os Arquitetos do Amanhã, ambas com freqüência “o tempo todo”. O seguidor também ganha a vantagem Grupo de Aliados, no custo de 30 pontos. Ela define um grupo de 2 a 5 indivíduos, todos construídos com 75 pontos, e que aparecem com freqüência 15.

Algumas vantagens comuns entre os seguidores da seita: Prontidão, Ambidestria, Reflexos em Combate, Hipoalgia, Visão Noturna e Rijeza. As desvantagens mais comuns são: Piromania, Fúria, Voto: Purificar o Mundo (muito importante), Sanguinolência, Fantasia: Escolhidos por um poder divino (fantasia menor), Fanatismo, Intolerância, Megalomania e todas aquelas outras desvantagens que tornam o personagem completamente insano.

## OS ARQUITETOS DO AMANHÃ -25 PONTOS

Esta seita foi criada por um grupo de vítimas terciárias que trabalham unicamente para desenvolver uma cura para a Peste através da ciência. Diferentemente da Sociedade Sagrada, os Arquitetos do Amanhã pretendem desenvolver a tecnologia a um nível divino, para reconstruir o mundo e iniciar uma nova civilização. Os membros da seita acreditam que a população do planeta foi prejudicada com o conflito entre as potências (EUA e URSS) porque a raça humana quis subjugar a ciência para satisfazer propósitos egoístas, e não para melhorar a vida coletiva. Os seguidores tratam a ciência como se fosse um deus, que deve ser louvado, e não controlado. Eles passam grande parte do tempo estudando teorias e idolatrando cientistas famosos, e quando resolvem

praticar a tecnologia, usam-na geralmente com o objetivo de realizar alguma descoberta em relação ao bacilo Ômega. Apesar de seus esforços, até agora não encontraram nenhuma solução para a doença.

Por serem cientistas obsessivos, os membros da seita podem ser encontrados em estabelecimentos que serviram a alguma área da ciência, mas eles se esforçam em não revelar sua presença no local. Essa informação poderia chegar aos ouvidos da Sociedade Sagrada, que não hesitaria em caçá-los. Além do ódio pela prática científica, a Sociedade Sagrada abomina os Arquitetos do Amanhã por eles terem capturado vários de seus seguidores para realizarem experiências. Os Arquitetos, por sua vez, defendem seus interesses alegando que um bando de fanáticos primitivos são mais úteis como cobaias do que como inimigos.

Um desertor da seita é tratado muito bem. Se os seguidores tomarem conhecimento do traidor e o capturarem, ele servirá como um rato de laboratório, para demonstrar os efeitos de certas substâncias que lhe injetarão. Ao término das “experiências”, ele será submetido a um processo de dissecação. Não há outro meio punitivo usado pela seita.

Um Arquiteto do Amanhã possui uma Reputação de –1 entre as vítimas do Estágio 2, porque eles acham que os seguidores da seita não passam de “cientistas loucos”. A freqüência da Reputação é o tempo todo. Possui também a desvantagem Inimigo: Sociedade Sagrada, valendo –20 pontos, com freqüência 6. Eis algumas vantagens comuns entre os seguidores da seita: Noção Exata do Tempo, Memória Eidética, Intuição, Cálculos Instantâneos, Talento para Matemática, Fleuma. As desvantagens mais freqüentes são: Disopia, Distração, Discutir Compulsivamente (veja adiante), Voto: Usar a ciência para reconstruir o Mundo (Importante), Curiosidade, Circunspecção e Obsessão: Encontrar a cura para o bacilo (-15 pontos).

A maior parte dos Arquitetos do Amanhã é composta por vítimas do Estágio 3. Porém, qualquer um que demonstre um bom nível de entendimento científico é logo aceito entre eles.

# CRIAÇÃO DAS HISTÓRIAS

Pode ser que o modo como os personagens são criados em GURPS Ômega desestimule os jogadores, afinal, não são muitas as pessoas que gostariam de interpretar PCs Doentes

Terminais. Além disso, os jogadores podem se entediar durante uma história, já que o mundo tem uma população muito pequena, dando a impressão de que "não há nada para fazer". Na verdade, o trunfo do cenário é exatamente este: como existem poucos sobreviventes do bacilo, cada PC começa a história imaginando que está "sozinho no mundo". A coisa esquenta quando o PC descobre que não é *filho único*, e que os outros sobreviventes não passam de fanáticos insanos cuja pretensão é incinerá-lo apenas por ter usado algumas pilhas alcalinas! De fato, a trama básica das histórias do mundo Ômega seria um conflito entre a Sociedade Sagrada, os Arquitetos do Amanhã e vítimas do Estágio 2 que não concordam com nenhuma das duas supracitadas. Isso é material suficiente para uma campanha.

Para reforçar a particularidade de GURPS Ômega, há um detalhe a mais: durante uma história, os PCs têm uma disponibilidade de recursos quase infinita. Eles têm acesso a qualquer equipamento que precisarem, sendo limitados apenas pela quantidade de energia existente para o funcionamento desses aparelhos. Há mais liberdade de ação e de opção em GURPS Ômega do que em qualquer outro cenário.

Se isso não for o suficiente para divertir o grupo de PCs, GURPS Ômega se encaixa perfeitamente em outros cenários, possibilitando um bom *crossover com alguns desses suplementos:*

**GURPS HORROR -** O mais óbvio de todos. Unido ao GURPS Ômega, o gênero de terror adquire uma escala apocalíptica. O Bacilo poderia ser na verdade um deus sanguinário, que pretende recriar o mundo através de seus adoradores (Sociedade Sagrada). O conflito durante a Guerra Fria seria resultado da influência da entidade sobre os mortais, para "limpar o terreno" mais facilmente. Os Arquitetos do Amanhã poderiam descobrir que a Ciência também se constitui como uma entidade macabra, que pretende tecnocratizar o mundo e rivalizar com o deus do Bacilo. Enquanto isso, as vítimas secundárias se trancariam em suas casas e reuniriam um bom armamento, apenas para descobrirem que os equipamentos estão se voltando contra eles. Influência do deus tecnocrático ou loucura devido à doença?

**GURPS SUPERS –** Facilmente adaptável. Depois de um certo tempo, o bacilo Ômega poderia desenvolver capacidades extraordinárias e poderes sobre-humanos nas vítimas secundárias e terciárias. Os conflitos entre as seitas se tornariam arrasadores...Os Arquitetos do Amanhã criariam super-invenções, a Sociedade Sagrada seria uma organização caçadora terrível, vasculhando devastadoramente as cidades em busca de usuários da ciência, e as vítimas do bacilo que não fossem agraciadas com poderes acabariam formando um exército fortemente equipado para se defenderem.

**GURPS VIAGENS ESPACIAIS –** Em um crossover com toques desse suplemento, uma raça alienígena com tecnologia superior poderia aproveitar o "vazio" do planeta para colonizá-lo. Os Pcs seriam um dos poucos grupos de resistência, e lutariam até descobrirem que os alienígenas foram os responsáveis pela criação do bacilo Ômega, pois eles afirmam terem feito acordos com os "terráqueos soviéticos" em troca dos projetos da bomba! Nesse caso, o movimento de resistência seria dirigido pela Sociedade Sagrada e, talvez, os Arquitetos do Amanhã resolvessem idolatrar os extraterrestres por sua tecnologia superior...

**GURPS VIAGEM NO TEMPO –** Esse suplemento poderia criar situações interessantes. Os Arquitetos do Amanhã, frustrados por não conseguirem encontrar uma cura para o bacilo, resolvem dedicar suas pesquisas no intuito de construir uma clássica Máquina do Tempo. Eles concluem o projeto, mas ficam duvidosos quanto à sua eficácia. Então, o grupo de PCs fica sabendo da novidade e se oferece para a experiência. Objetivo: viajar até a época do conflito entre as potências mundiais e evitar que a bomba Ômega seja lançada. Para complicar as coisas, a Sociedade Sagrada também fica a par do assunto e decide impedir o funcionamento da máquina. Os personagens conseguirão sobreviver ao ataque da seita? Se tiverem sucesso e escaparem, a máquina funcionará corretamente? O que aconteceria se eles ficassem perdidos pelo tempo?

# NOVAS DESVANTAGENS

Estas novas desvantagens mentais são variações das desvantagens Compulsão e Fobias.

## DISCUTIR COMPULSIVAMENTE -5 OU –10 PONTOS

Você é um falador persistente. As pessoas podem se chatear com discussões, mas você sente prazer em participar delas. Não que você seja um encrenqueiro, mas que realmente se sente bem trocando idéias e opiniões sobre seus interesses. Toda vez que algum assunto problemático, controverso ou original for exposto a você, sua atenção e disposição serão totalmente dedicadas a debater aquele assunto, desde que a questão esteja relacionada com sua crença, filosofia ou área de conhecimento. Quando uma idéia interessante de uma conversa alheia chegar aos seus ouvidos, você deverá fazer um teste de Vontade para *não entrar na conversa,* e, assim que começar a falar, só deixará o debate *depois* de esclarecer todas os seus posicionamentos sobre a questão/idéia/dúvida. Quando tiver feito isso, você poderá deixar a discussão. Se a(s) pessoa(s) não se convencer(em) com seus argumentos, o GM pedirá um teste de Vontade. Em caso de sucesso, o personagem dará de ombros e abandonará a discussão. Caso contrário, você continuará discutindo até

alguém concordar com algo que você disser, ignorá-lo, mandá-lo calar a boca ou se aborrecer de outra forma. Se algo desse tipo acontecer, você terá um bônus de +2 em seus testes de Vontade para abandonar o debate.

Se essa desvantagem for combinada com Mau Humor, Fúria, Fanfarronice e/ou Teimosia, os resultados serão terríveis...e uma simples conversa poderia terminar numa briga feia. Dependendo da situação e dos indivíduos envolvidos, alguém poderia acabar morto!

Um personagem que possua essa compulsão costuma freqüentar assembléias, reuniões, debates e outros agrupamentos que tenham a finalidade de esclarecer assuntos relativos à sua religião/ideologia/política/ciência/sei-lá-o-quê. Essa desvantagem se encaixa perfeitamente em magos de fantasia medieval, religiosos, filósofos gregos do século V a.C., revolucionários do século XVIII, jogadores chatos de RPG (advogados de regras), velhos estressados, pedantes de carteirinha e membros da seita Arquitetos do Amanhã.

Num nível de –5 pontos (Esclarecedor pacífico), você será amigável durante a discussão, e até elogiará o autor do erro/problema/idéia, dizendo que uma dúvida bem esclarecida ajuda a evoluir o caráter. Mesmo assim, seus colegas evitarão tocar em assuntos relativos aos seus conhecimentos quando conversarem com você, e sua “fama” gerará um redutor de –1 nas reações. Todos os testes de Vontade para resistir à compulsão são feitos com um redutor de –1.

No valor de –10 pontos (Agressor intelectual), você tratará os autores de questão com ofensas sutis, declarando que “pessoas desprovidas do respaldo correto não deveriam alardear entendimento”; e outras afrontas psicológicas. Se seus ouvintes não forem capazes de replicarem argumentos à sua altura, ou se ficarem quietos, você apresentará sua(s) idéia(s) e fará um insulto pior. Se alguém concordar com você ou se eles continuarem calados, você poderá fazer o teste de Vontade para abandonar a discussão. Se, em qualquer momento do diálogo alguém ofendê-lo e/ou demonstrar razão, você deverá fazer um teste de Vontade: no caso de sucesso, você reconhecerá a opinião dele e abandonará o debate; caso contrário, você deixará suas explanações e só apresentará insultos a partir daí. No nível de –10 pontos, essa desvantagem confere um redutor de –2 nos testes de Vontade para evitar a discussão. No caso de Falha Crítica em qualquer um dos testes acima, o “Agressor Intelectual” deixará de lado suas opiniões e insultará seu(s) interlocutor(es) até que: a)perca a voz; b)seu(s) ouvinte(s) suma(m) de vista; c)amordacem-no ou d)matem-no.

## MEDO DE LUZES FORTES (FOTOFOBIA)
## -15/-30 PONTOS

Você tem pavor de fontes de iluminação intensas, e fará de tudo para evitá-las. Apagará lâmpadas, evitará olhar para flashes de máquinas fotográficas mesmo indiretamente, ficará longe de holofotes e só sairá de casa à noite, e ainda assim usando óculos escuros, manto, elmo, máscara ou outro adereço protetor dos olhos. Você deve fazer um teste de Vontade toda vez que for exposto a essas condições, e se você for surpreendido pela luz do sol; se alguém forçá-lo a observar uma lanterna forte próxima ao seu rosto; se ficar trancado numa sala fortemente iluminada ou algo assim, deverá fazer um teste de Verificação de Pânico com um redutor de –4. As únicas fontes de luz que você é capaz de suportar sem problemas (talvez!) são: velas, tochas, fogueiras ou abajures fracos.


RODRIGO DA SILVA (vulgo Hermanito Pablo)
hermanito@ig.com.br
www.litost.hpg.com.br